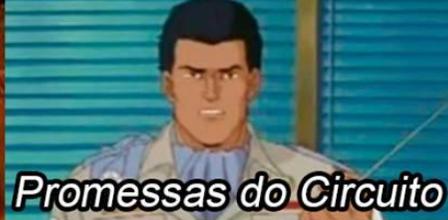




Um conto de Natal



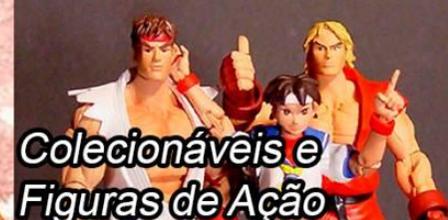
Lendas do Circuito: Khan



Promessas do Circuito



Manobras para Mascotes



Colecionáveis e Figuras de Ação

# O Bom Velhinho

PARA  
Street Fighter RPG

# Edição Especial PUNHO DO GUERREIRO



E MAIS  
UM PRESENTE ESPECIAL  
DE NATAL PRA VOCÊS!

# EDITORIAL!

Em geral, **Street Fighter RPG** sempre envolveu paixão. Foi assim quando Steve Wieck convenceu a cúpula da White Wolf de que deviam tentar esse RPG de nicho, ou quando a fanbase gringa manteve o jogo vivo com diversas páginas mesmo após seu cancelamento em 1995.

Em 1999 e no começo da década de 2000, diversas páginas brasileiras sobre **Street Fighter RPG** pulularam na web: Shotokan RPG, Shinbushi, Burning Spirits, Highrise (com todas as manobras, estilos e regras novas de mascotes) e, mais tarde, Super Street Fighter RPG, que hoje mantém todas as outras e é o maior portal do jogo.

Foi por paixão que a fanbase manteve uma lista de e-mails do Yahoo! quando redes sociais eram pouco conhecidas, e isso gerou (além de famigeradas discussões) uma fanzine chamada Orgulho da Arte e durou 21 edições. Em 2016, resolvemos reviver essa ideia e surgiu o Punho do Guerreiro. Por receio quanto ao engajamento, foi definido que a revista seria bimestral, evitando hiatos por falta de material, o que sempre é ruim para uma publicação.

A resposta não podia ser mais diferente: muita gente participa e envia materiais, o que é incrível para um jogo descontinuado há quase duas décadas. Como forma de retribuir a todo esse apoio – e também porque é Natal, tempo de presentear –, Punho do Guerreiro ganha sua primeira edição especial. Que seja a primeira de muitas!

*Os editores presenteadores*

## SUMÁRIO!

UM CONTO DE NATAL	4
PROMESSAS DO CIRCUITO	10
MANOBRA DO MÊS	18
LENDAS DO CIRCUITO	20
COLECIONÁVEIS E FIGURAS DE AÇÃO!	26
SÃO NICOLAU!	28

**Editores:** Eric M. Souza e Odmir Fortes

**Textos:** Davi Campino, Eric M. Souza, Marcos Amaral, Odmir Fortes, Pedro Tolosa e Roberto Levita

**Mapas:** Bruno Barbosa

**Diagramação:** Eric M. Souza

**Capa:** Odmir Fortes

# UM CONTO DE NATAL

Esses eram dias frios.

Ela lembrava-se de observar os pequenos flocos de neve que caíam por trás da janela. Durante muitos anos, nunca recebera permissão de ir lá fora, mas hoje ela podia sentir o suave e gelado toque daqueles cristais em seus dedos.

Ela caminhou por entre as ruas de uma iluminada Hong Kong. As pessoas estavam alegres, nos restaurantes e bares. “As famílias estão comemorando e trocando presentes”, lhe disseram. “Hum, família”. Ela pensou em como era estranha essa palavra.

Enquanto olhava para aquele céu escuro, ofuscado pelas luzes da cidade, tentava se lembrar de uma época feliz, em que tinha pais vivos. Ela se lembrava do sentimento de calor, mas mal reconhecia os rostos naquela lembrança juvenil. Ela se sentiu só.



Uma lagrima desceu de seu rosto. Alguém segurou sua mão e disse: “Não precisa ficar mais triste, você tem a mim”. Enxugou seu rosto e seguiram até o prédio grande, conhecido como orfanato. Essa palavra ela conhecia bem.

Ao chegar, crianças de todas as idades e tamanhos se aproximaram, saltitantes. Ela se assustou; nunca foi de conviver com seus pares, e, mesmo agora, isso lhe parecia desconfortante. Olhou para cima e viu o rosto daquela mulher que sorria de felicidade enquanto dava pequenas caixinhas com brinquedos artesanais.

Indo então para longe, ela queria atrapalhar aquela mulher, que era tão linda e gentil. Sentou-se perto da lareira, tentando esquentar o frio intenso dentro de si, chamado de solidão. Foi então que ela sentiu algo quente tocando em seu corpo.

Aquela moça, Chun Li, estava a abraçando, e dizendo numa voz extremamente reconfortante: “Você é minha família agora, você nunca deve se sentir sozinha”. Li-Fei começou a chorar, mas as lágrimas que caíam não eram mais frias, eram quentes como o amor que existia naquele lugar.

ODMIR FORTES

# O RESGATE DO NATALI!

**Plot:** Chun Li todos os anos leva brinquedos para crianças em orfanatos, uma forma de ter o natal que lhe foi tirado por Bison. Este ano, em especial, ela está levando sua filha adotiva Li-Fei, contudo, um problema surge pouco antes disso: alguns criminosos da máfia chinesa acabam por engano roubando os brinquedos, e cabe aos personagens detê-los.

Esta é uma aventura para Posto 1 e 2.

## CENA 1: CONFUSÃO EM HONG KONG

*“A noite em Hong Kong é sempre bem iluminada pelas luzes da cidade. Em especial hoje, em que estão a comemorar o natal, uma tradição ocidental que se popularizou no oriente, a cidade está muito movimentada”*

Os personagens estão na cidade por qualquer motivo. Seja um torneio, seja férias, nesse momento eles apenas tirar o feriado de folga para descansar comendo em algum restaurante ou bebendo num bar.

Chun Li está saindo de uma loja onde acabara de comprar diversos presentes com o dinheiro de uma vaquinha que ela fez com o pessoal da Interpol. Ela os coloca em uma enorme bolsa de couro marrom.



Neste exato momento, um homem corre pela rua carregando uma enorme bolsa de couro da mesma cor, ele parece estar fugindo de algo.

Em sua pressa, ele acaba esbarrando em Chun Li. O homem continua então a correr, passando por entre os jogadores e causando uma enorme algazarra. Logo atrás dele chegam 5 homens mal encarados (use as estatísticas de Gângsters), vestindo ternos pretos e começam a lutar com o homem. Caso os jogadores não resolvam ajudar o homem, Chun Li aparece para ajudá-lo, e após 1 ou 2 turnos apanhando, os mafiosos pegam a bolsa e saem correndo. No caso deles ajudarem o homem, considere que houve uma troca de bolsas na hora que o homem esbarrou nela.

Após isso, Chun Li se dá conta de que sua bolsa foi trocada, e que ela está com uma mala cheia de obras de arte, algumas que ela reconhece como roubadas. Interrogando o homem que foi deixado para trás, ele diz que eles eram bandidos da máfia e que queriam cobrar por segurança, levando as obras de arte que foram feitas por seu avô. Desesperado, ele tentou fugir, mas não deu certo, embora agora ele agradeça pela ajuda de todos.

Chun Li chama a polícia, mas se diz muito preocupada, pois agora os brinquedos que ela ia levar para um orfanato foram levados, e ela não tem como conseguir comprar novamente. Caso um jogador ofereça dinheiro, ela vai dizer que as lojas já estão fechando, e que a maioria nem tem mais os brinquedos que as crianças desejavam – na confusão, muito tempo se passou. Só resta então uma coisa a fazer: resgatá-los!

## CENA 2: O CONFRONTO

Os personagens então rumam para o endereço dado pelo homem perseguido. É um galpão que está cheio de caixas de construção. Na porta, 2 mafiosos estão de guarda. Eles estão armados desta vez, cada um com uma pistola, porém ainda no coldre.

Os personagens podem tentar dialogar com eles, mas são muito pouco suscetíveis a qualquer forma de manipulação. Mandarão os personagens embora, e se não obedecerem, irão atirar.

Após passar por eles, uma horda de 10 Mafiosos (Estatísticas dos Gângsters, os lutadores podem enfrentá-los individualmente ou utilizando a regra apresentada na edição #1 da revista Punho do Guerreiro para combate contra hordas) protege o lugar. Além disso, eles possuem um líder (Veterano), que enfrentará Chun Li.

Após o combate, os mafiosos perceberão que estavam lutando por nada e tentarão fugir, mas a polícia aguardará do lado de fora do galpão. O veterano sairá por uma rota de fuga secreta; caso os jogadores o persigam, o encontrarão derrubado na saída do túnel com uma marca de golpe de bastão no rosto.

Ao longe, será possível ouvir um sonoro "Ho Ho Ho", e por um instante os personagens pensam ter visto um semblante de algo parecido com um trenó vermelho nos céus.

Ao fim de tudo, com todos presos, Chun Li os convida para ir ao orfanato com ela entregar os presentes.



## EPILOGO: A FESTA DE NATAL

Todos chegam a um orfanato, junto de Chun Li e de sua filha adotiva Li-Fei. As crianças logo os cercam gritando e sorrindo de felicidade (algumas buscando até serem adotadas). A diretora agradece a presença de todos e lhes convidam para a ceia. E todos tem um final de dia repleto de amor e felicidade.

Após o jantar, Chun Li pode convidá-los para um período de treinamento, no qual poderão aprender alguma Manobra Especial, ou então chamá-los para investigar sobre os mafiosos, iniciando uma nova aventura.



ODMIR FORTES

# PROMESSAS DO CIRCUITO

A seção “Promessas do Circuito” surge com a premissa de trazer personagens clássicos, assim como em “Lendas do Circuito” – contudo, em versões de pontuação de personagens iniciantes.

Assim, Narradores podem incluí-los como rivais ou colegas dos personagens jogadores desde o começo de uma campanha, ou, ainda, os próprios jogadores podem adotá-los como personagens, realizando algo que muitas vezes é desejo de um jogador: utilizar um personagem famoso.

É uma seção especial desta edição comemorativa, mas pode vir a se tornar uma seção frequente da revista dependendo de sua aceitação e do engajamento da fanbase, enviando outras fichas.

Para este mês, as promessas do circuito são Sawada, que era um capitão da Força Aérea no filme de **Street Fighter** de Jean Claude Van Damme, e acabou sendo canonizado pela Capcom mais tarde, e Tong Po, o vilão de *Kickboxer: O Desafio do Dragão*, um inimigo que possui até certa semelhança com o Sagat retratado anos antes no primeiro **Street Fighter**.

Cumprindo o proposto para a seção, Sawada e Tong Po são versões mais fracas, iniciantes, representando o início de suas carreiras.



## TONG PO E SUA EVOLUÇÃO

Tong Po é um lutador que aguenta muito dano e consegue devolver uma quantia de dano igualmente grande, mas não é tão ágil em comparação a outros lutadores, tampouco se dedica a interações sociais. O único destaque que ele tem em uma multidão é seu tamanho. Suas capacidades intelectuais demonstram mais sagacidade feroz do que brilhantismo intelectual.

A construção das manobras vem de chutes clássicos e apresamentos comuns para o estilo, além das cotoveladas. Todas as manobras demonstram a ferocidade do lutador. Tong Po não espera ser o lutador mais rápido do ringue, ele espera ser o único lutador em pé no ringue no final da luta, e essa mentalidade é refletida em seus combos, que, apesar de serem combos velozes, dependem ainda da aproximação do oponente devido à sua baixa mobilidade.

Tong Po, como era de se esperar, tem altos níveis em Sensei; ninguém vira uma lenda do circuito se não tiver uma educação marcial bem sedimentada. A base de sua arena já está sendo construída, ao custo de muito sangue e suor. O pouco que ganha das lutas é o suficiente para ele viver, e ele tem um preparador físico que o fará chegar a níveis mais altos de performance em pouco tempo.

Alternativas de evolução: Tong Po não precisa de muitas manobras para desenvolver todo seu potencial, então manobras que ele poderia adquirir seriam as clássicas Maka Wara, Jump e Kippup, uma quarta alternativa de manobra que combinaria muito bem, é Knee Basher.

A prioridade de desenvolvimento está em Técnicas e Atributos Físicos. Tong Po possui manobras que favorecem uma alta mobilidade, mas sua técnica de Esportes é baixa, o que prejudica um pouco sua eficácia. E sua técnica de Bloqueio também precisa aumentar. Nos Atributos, 5 para Força e Vigor são imprescindíveis, e Destreza entre 3 e 4 fica um bom final.

Ao chegar aos Atributos e Manobras finais, pode-se ter um pouco mais de liberdade no desenvolvimento. Lembrando sempre de aumentar a Técnica de Chute, já que 90% do dano do personagem vêm de chutes.

# TONG PO!

Estilo: Muay Thai  
 Escola: Professor Particular  
 Conceito: Lutador profissional  
 Assinatura: Gargalhada

Força •••• Carisma •• Percepção ••  
 Destreza •• Manipulação •• Inteligência ••  
 Vigor •••• Aparência •• Raciocínio ••••

Prontidão ••• Luta às Cegas •• Arena •••  
 Interrogação Condução Computador  
 Intimidação ••• Liderança• Investigação  
 Perspicácia ••• Segurança Medicina  
 Manha Furtividade Mistérios ••  
 Lábria Sobrevivência •• Estilos ••

Arena ••• Soco ••  
 Recursos •• Chute ••  
 Sensei ••••• Bloqueio ••  
 Apresamento ••  
 Esportes ••  
 Foco

Glória ••  
 Honra •

Chi •• Força de Vontade •••••  
 □□ □□□□□

Saúde ••••••••••  
 □□□□□□□□□□

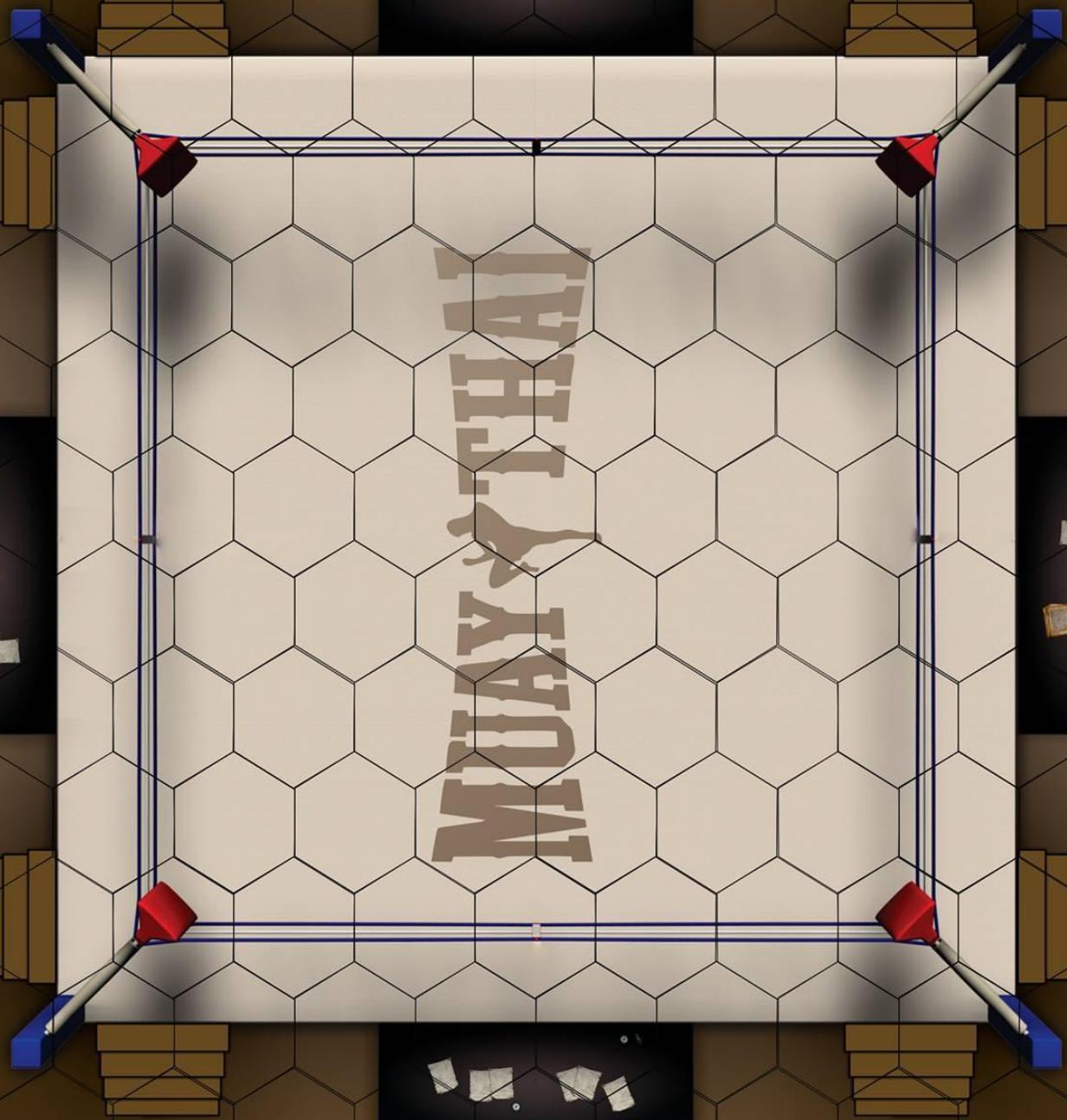
Combos: Flying Knee Thrust para Elbow Smash, Double Hit Knee para Brain Cracker

Divisão: Estilo Livre Posto: 1  
 Situação atual: 0 Vit, 0 Der, 0 Emp, 0 KO

Manobra	Vel.	Dano	Mov.	Especial
Jab	4	5	2	Básica
Strong	2	7	2	Básica
Fierce	1	9	1	Básica
Short	3	6	2	Básica
Forward	2	8	1	Básica
Roundhouse	0	10	1	Básica
Apresamento	2	6	Um	Básica. Ignora Bloqueio
Bloqueio	6	-	-	Básica. Interrupção. +2 Vel próx. turno
Movimento	5	-	5	Básica
Flying Knee Thrust	3	8	3	Aérea; Knockdown vs. Aérea, 1 FV
Elbow Smash	4	8	Um	
Double Hit Knee	2	6	0	Role duas vezes para dano
Brain Cracker	2	8	Um	Apresamento Sustentado, dano calculado c/ soco
Spinning Back Fist	1	8	3	

DAVI CAMPINO





THAI KICKBOXING

# MANOBRA DO MÊS

## Ataque Selvagem / Wild Strike

Street Fighters em profunda comunhão com seus animais podem fazer mais do que combater lado a lado com seus companheiros; eles podem efetivamente tornar-se um por alguns momentos.

Canalizando a própria energia com a de seu companheiro animal, o Street Fighter consegue usar seu próprio Chi para fortalecer o seu mascote temporariamente, tornando-o mais rápido, ágil e forte.

MARCOS AMARAL



## WILD STRIKE!

**Pré-requisitos:** Mascote ••••, Foco ••

**Pontos de Poder:** Qualquer estilo 4

O Street Fighter realiza um comando (de voz, gestual ou os dois, à escolha do usuário) específico que faz o mascote realizar um ataque combinado. Trata-se de um ataque muito mais poderoso, impulsionado pelo Chi fornecido pelo compartilhamento mental que o usuário tem com o mascote. A concentração é tamanha que o lutador não consegue se mover enquanto realiza esse ataque.

**Sistema:** Ao custo de 2 Chi, o Street Fighter pode ampliar a força dos ataques de seu mascote. Escolha um ataque entre os do mascote e então adicione +2 em velocidade, dano e movimento. O poder é ativado entre turnos, como Telepathy e Mind Reading. O fortalecimento dura um turno, e o Street Fighter não pode se mexer nesse turno, apenas bloquear.

**Custo:** 2 Chi (veja descrição acima)

**Velocidade:** Veja descrição acima

**Dano:** Veja descrição acima

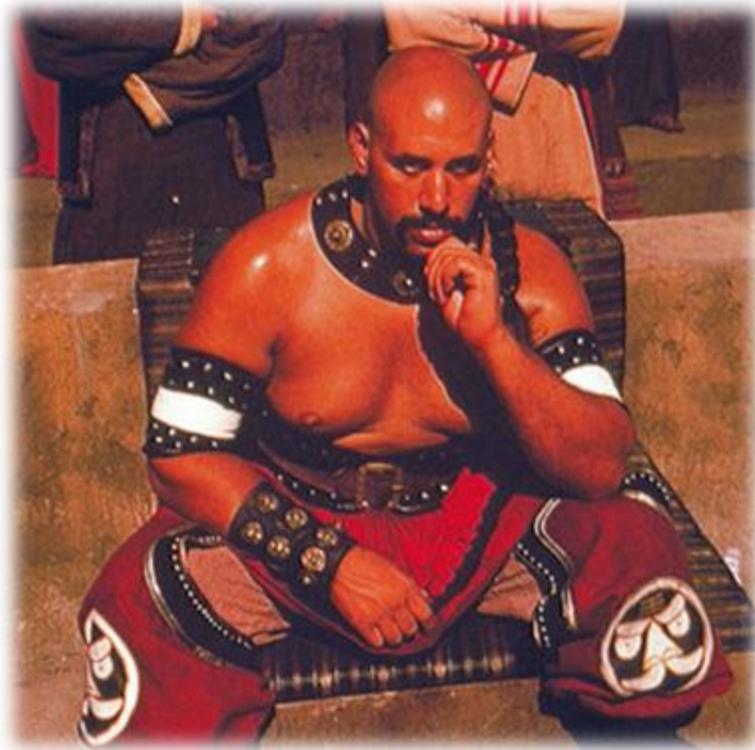
**Movimento:** Veja descrição acima

# LENDAS DO CIRCUITO

## Khan

Desafio Mortal (The Quest) é um filme de artes marciais de 1996, coescrito e dirigido por Jean-Claude Van Damme em sua estréia como diretor. Ele também estrelou o filme. O filme coestrela Roger Moore, James Remar e Janet Gunn.

A trama, ambientada em 1925, gira em torno de um torneio de artes marciais na misteriosa "Cidade Perdida", localizada no Tibete, com artistas marciais de todo o mundo lutando para ganhar o prêmio do vencedor, o "Dragão Dourado", uma estátua valiosa de ouro sólido. O torneio em questão é o Gang Gheng, que reúne os maiores lutadores do mundo em diversas modalidades.



Khan surge como o grande campeão do torneio, um homem duro e cruel das estepes da Mongólia, que pode ser incluído em qualquer campanha de Street Fighter. Khan pode figurar como um descendente do personagem apresentado no filme (que se passa em 1925), ou ainda dar início a uma ideia ambiciosa de iniciar uma campanha na primeira metade do século XX, o que renderia ideias fantásticas como inserir os jovens Goutetsu e Gen, como também ancestrais de vários lutadores.

**Jogando com Khan:** Você não é de muitas palavras. Cresceu num ambiente inóspito, em que só os fortes prevalecem, por isso, não costuma dialogar e resolve as coisas de maneira simples. Você valoriza um bom oponente, mas o combate é como a vida - não há regras. Você é bom em lutar, portanto, não se interessa por outras coisas. O sabor da vitória e a visão de seu oponente caído são as melhores coisas na vida.

**Aparência:** Khan é um homem corpulento e gigantesco. Ele tem espesso bigode e a cabeça raspada, a não ser por uma longa trança que sai de sua nuca. Há boatos de que usa lâminas na ponta da trança para atacar seus oponentes de surpresa, mas suas vitórias são tão esmagadoras que isso nunca foi presenciado em torneios. Para lutar, utiliza calças largas de sua terra natal e costuma aparecer com o peito nu.

# KHAN!

Estilo: Luta Livre

Escola: Estepes mongólicas

Conceito: Lutador tribal

Assinatura: Longa trança pendente da nuca

Força •••••

Destreza •••

Vigor •••••

Carisma •

Manipulação •

Aparência ••

Percepção •••

Inteligência ••

Raciocínio ••••

Prontidão ••••

Interrogação

Intimidação •••••

Perspicácia •••

Manha •

Lábia

Luta às Cegas ••

Condução

Liderança •••

Segurança

Furtividade •

Sobrevivência •••••

Arena •••

Computador

Investigação •

Medicina ••

Mistérios •••

Estilos •••

Aliados •••••

Fama •

Recursos ••

Soco •••••

Chute •••

Bloqueio •••••

Apresamento •••••

Esportes ••

Foco ••

Glória ••••••••

Honra •••

Chi •••

□ □ □

Força de Vontade ••••••••••

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Saúde ••••••••••

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

••••••••••

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

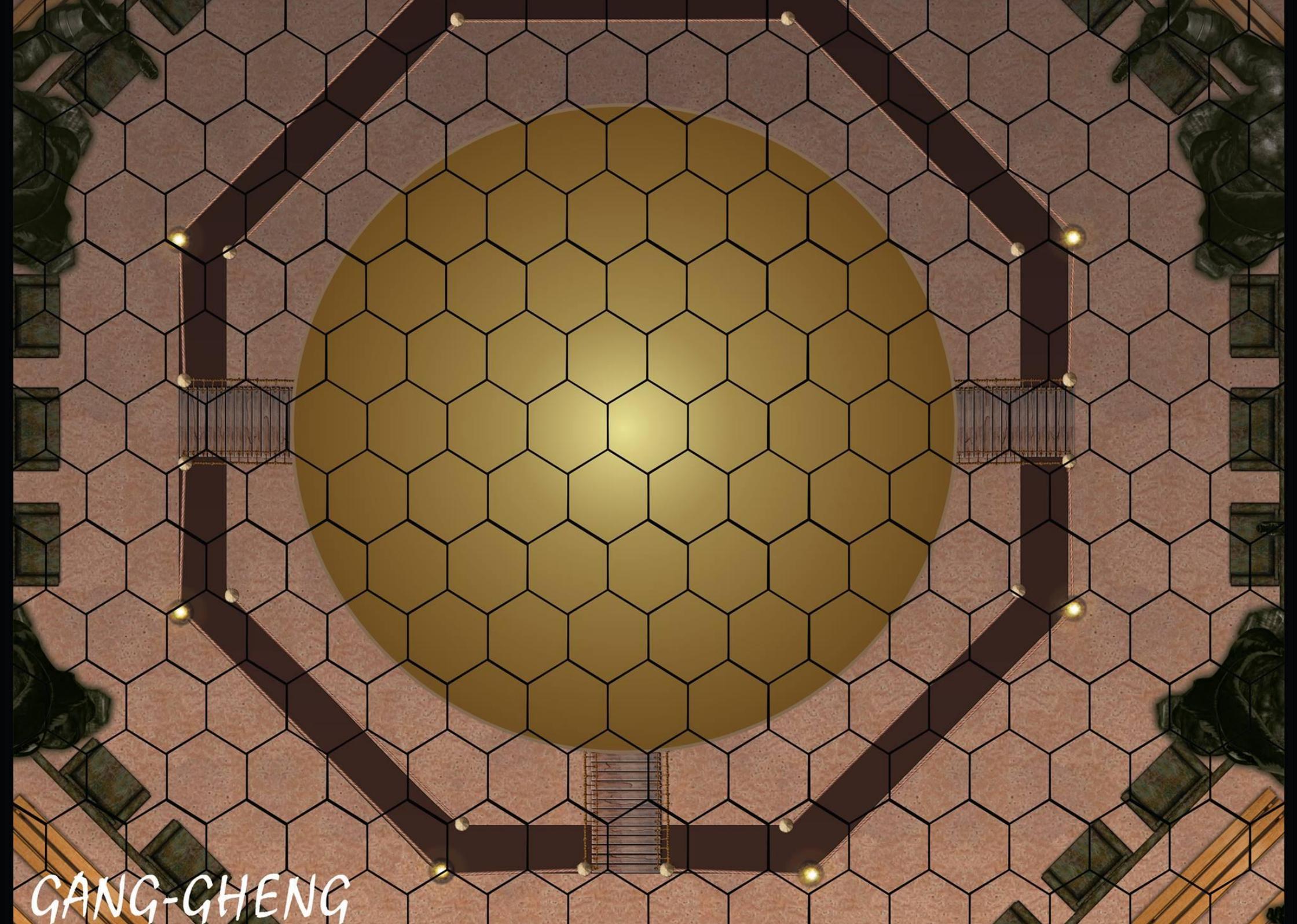
Combos: Jab para Fierce (dizzy), Kick Defense para Throw, Esquives para Ducking Fierce, Disengage para Throw, Bloqueio para Back Breaker

Divisão: Estilo Livre Posto: 8

Situação atual: 40 Vit, 0 Der, 0 Emp, 35 KO

Manobra	Vel.	Dano	Mov.	Especial
Jab	5	9	2	Básica
Strong	3	11	2	Básica
Fierce	2	13	1	Básica
Short	4	9	2	Básica
Forward	3	11	1	Básica
Roundhouse	1	13	1	Básica
Apresamento	3	11	Um	Básica. Ignora Bloqueio
Bloqueio	7	-	-	Básica. Interrupção. +2 Vel próx. turno
Movimento	6	-	5	Básica
Kick Defense	7	-	-	absorção +4 vs. Chute; -2 vs. outros
Throw	1	13	Um	O alvo é arremessado a (Força) hex; Knockdown
Dislocate Limb	2	12	3	O alvo tem -3 VEL para todas as Manobras; Socos do alvo tem também -2 no DAN. Alvo pode recolocar o braço no lugar, perdendo um turno.
Power Uppercut	2	13	Um	Knockdown vs. Aérea
Esquives	5	-	Dois	Precisa interromper um ataque; o lutador move-se para um dos lados esquivando do ataque
Ducking Fierce	2	14	-	Agachamento
Grappling Defense	7	-	1	Adiciona a técnica Apresamento ao Vigor para absorver Apresamentos
Disengage	4	-	0	Jogado quando estiver preso em Apresamento Sustentado; o lutador pode fazer um 2º teste para sair do apresamento (Destreza vs. Força do atacante)
Back Breaker	2	14	Um	Knockdown
Turn Punch	NaN	NaN	Dois	Gaste 1 FV no 1º turno; a carta pode ficar na mesa e ser jogada outras em conjunto; outras manobras jogadas enquanto Turn Punch está na mesa recebem -1 na VEL, no DAN e no MOV; os modificadores do Turn Punch modifiers dependem de quanto tempo a carta ficou na mesa, no máximo de 4 turnos, 1 FV

ERIC "MUSASHI" SOUZA



GANG-GHENG

# COLECIONÁVEIS E FIGURAS DE AÇÃO!

Colecionar é um hobby bastante comum. Pessoas colecionam revistas, selos, livros, miniaturas de veículos... e também figuras de ação, os famosos “bonequinhos”, sejam super heróis, celebridades ou personagens de vídeo game. Vamos abrir um “off topic” no RPG e falar aqui um pouco das figuras voltadas para a linha do Street Fighter, em particular, da empresa Bandai.

## BANDAI E A SHF

A Bandai é uma empresa japonesa que está há anos no mercado de brinquedos e colecionáveis. O foco aqui é uma de suas linhas de produção em particular, a **Super Heroes Figuarts**, ou, como é comumente chamada, *S.H. Figuarts*.

Nessa linha, as figuras (ou *Figuarts*) possuem, em média, 14 ou 15 centímetros de altura, são articuladas, além de possuir também diversos acessórios que personalizam a figura e possibilitam montar cenas interessantes quando unidas a outros personagens.

Até o momento, a Bandai lançou quatro *Figuarts* (todas baseadas na versão V) de Street Fighter: Ryu, Chun Li, Cammy e Rashid. Há a previsão do lançamento de Akuma para o começo de 2018, porém este, até então, será o único não baseado no Street Fighter V.

A parte ruim dessa história é que cada *Figuart* de Street Fighter custa em média R\$250,00 aqui no Brasil, um investimento substancialmente alto a ser feito se levar em consideração a intenção da Bandai continuar lançando figuras da série.

## OUTRAS LINHAS DE FIGURAS

Instigo outros colecionadores a contribuir com material para o Punho do Guerreiro acerca de outras marcas, como as figuras de ação da *Storm* e da *Neca*, numa matéria de continuação desta em outra edição de nossa revista. Como cada linha possui características particulares, cada uma merece sua própria matéria.



# SÃO NICOLAU!

Papai Noel é uma figura lendária que, em muitas culturas ocidentais, traz presentes aos lares de crianças bem-comportadas na noite da Véspera de Natal, o dia 24 de dezembro, ou no Dia de São Nicolau (6 de dezembro). A lenda pode ter se baseado em parte em contos hagiográficos sobre a figura histórica de São Nicolau. Uma história quase idêntica é atribuída no folclore grego e bizantino a Basílio de Cesareia. O Dia de São Basílio, 1 ou 1.º de janeiro, é considerado a época de troca de presentes na Grécia.

O personagem foi inspirado em São Nicolau, arcebispo de Mira na Turquia, no século IV. Nicolau costumava ajudar, anonimamente, quem estivesse em dificuldades financeiras. Colocava o saco com moedas de ouro a ser ofertado na chaminé das casas. Foi declarado santo depois que muitos milagres lhe foram atribuídos. Sua transformação em símbolo natalino aconteceu na Alemanha e daí correu o mundo inteiro.

A seguir, aproveitando a temática do Natal, a ficha de São Nicolau para momentos divertidos em campanhas de **Street Fighter**.

\*Item de Poder: O Trenó é um item poderosíssimo que permite que Noel viaje em uma velocidade quase instantânea entre um ponto e outro. Na verdade, o que ocorre é que o Trenó permite a Noel parar o tempo de forma que ele possa usar suas renas, essas sim, com a capacidade de usar Elemental Stride (ar) para se locomover em alta velocidade pelo mundo. Seus duendes e demais assistentes costumam ajudá-lo a concluir seu trabalho mais rapidamente.

ODMIR FORTES



## SÃO NICOLAU!

Estilo: Sanbo  
Conceito: Santo

Escola: Desconhecida  
Assinatura: "Ho! Ho! Ho!"

Força ••••• Carisma ••••• Percepção •••••  
Destreza ••• Manipulação ••••• Inteligência •••••  
Vigor ••••• Aparência ••• Raciocínio •••••

Prontidão ••••• Luta às Cegas ••••• Arena •••••  
Intimidação ••• Condução ••••• Computador  
Interrogação ••••• Liderança ••••• Investigação •••••  
Perspicácia ••••• Segurança ••••• Medicina •••••  
Manha ••• Furtividade ••••• Mistérios •••••  
Lábria ••• Sobrevivência ••• Estilos

Aliados ••••• Fama ••••• Item de Poder •••••\*  
Mascote(s) ••••• Recursos ••••• Staff •••••

Manobras e Poderes (Vel / Dan / Mov)

Soco: Jab 5 / 8 / 5; Porrete Jab: 5 / 10 / 5

Soco: Strong 3 / 10 / 5; Porrete Strong: 3 / 12 / 5

Soco: Fierce 2 / 12 / 4; Porrete Fierce: 2 / 14 / 4

Chute: Short 4 / 7 / 5

Chute: Forward 3 / 9 / 4

Chute: Roundhouse 1 / 11 / 4

Apresamento 3 / 10 / 1

Bloqueio 7 / (+5 Abs.) / 0

Movimento 6 / 0 / 8

Bear Hug 2 / 13 / 1

Jump 6 / 0 / 5

Wall Spring 5 / 0 / 5-7

Face Slam 2 / 13 / 1

Chi Kun Healing 4 / 0 / 4 (Foco 4)

Outros poderes: Zen no Mind, Mind Reading, Telepathy, Toughskin

Combos: Face Slam para Porrete Strong (dizzy); Bloqueio para Bear Hug

Chi •••••••••• Força de Vontade ••••••••••

□□□□□□□□□□

□□□□□□□□□□

Saúde ••••••••••••••••••••••

□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□